

BAB V

KESIMPULAN

Pada Penelitian ini melaporkan bahwa studi empiris yang menilai persepsi dan masalah yang ada pada Virtual Reality Tourism dengan fokus tiga video dari lokasi wisata yang berbeda yaitu Provinsi Maluku, Provinsi Bali dan Daerah Istimewa Yogyakarta di Indonesia. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa VR Tourism saat ini memiliki banyak ruang untuk peningkatannya.

Masalah yang paling signifikan terdapat pada bagian interaksi pengguna dengan benda-benda yang ditampilkan dalam ketiga video tersebut. Hasil evaluasi ini menunjukkan bahwa desainer perlu lebih memperhatikan masalah dalam desain aplikasi virtual reality sehingga Virtual Reality Tourism dapat diterima dan diakses secara luas oleh para pengguna. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan pendekatan untuk mengidentifikasi persepsi pengguna melalui aplikasi dan mengidentifikasi masalah yang terdapat dalam aplikasi tersebut. Nilai dari penelitian ini tidak hanya terletak pada panduan bagi para desainer untuk meningkatkannya, tetapi juga membantu para perancang lainnya untuk meningkatkan kemampuan mereka.

Namun, penelitian ini menggunakan pendekatan berbasis kuisioner untuk mengevaluasi aplikasi berdasarkan perspektif pengguna. Untuk mendapatkan evaluasi yang lebih komprehensif persepsi pengguna direkomendasikan. Penelitian dimasa depan dapat diperlukan untuk menilai kinerja pengguna dengan tugas-tugas.

Selain itu hasil penelitian menunjukan bahwa kesulitan kegunaan memiliki dampak yang penting bagi aplikasi tersebut.



DAFTAR PUSTAKA

- A.G.SUTCLIFE, K. K. (2000). Evaluating the usability of virtual reality user interfaces. *Behaviour & Information Technology*, 415-426.
- Abidin, R. (2016). *pengertian-virtual-reality-dan-perbedaanya-dengan-augmented-reality*. Retrieved from <https://teknojurnal.com/pengertian-virtual-reality-dan-perbedaanya-dengan-augmented-reality/>
- Biro Hukum DIY. (2015). *Salinan Berita Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 63 tahun 2015 Tentang Rincian Tugas dan Fungsi Dinas Pariwisata*. Yogyakarta: Biro Hukum.
- Christiane Gresse von Wangenheim, T. A. (2016). A Usability Score for Mobile Phone Applications Based on Heuristics. *International Journal of Mobile Human Computer Interaction*, 23-57.
- Chwen Jen Chen, S. Y. (2013). Group usability testing of virtual reality-based learning environments: A modified approach. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 691-699.
- Cooper, J. (2007). *Cognitive Deconance : Fifty Years of a Classic Theory*. London: SAGE Publication.
- Erick Paulus, M. S. (2016). Evaluasi Aplikasi Semi-Immersive Virtual Reality pada bidang pendidikan menurut aspek heuristik dan pembelajaran. *Jurnal Informatika dan Komputer (JIKO)*, 8-15.

- Fredy A Paz, J. A.-S. (2018). A formal Protocol to conduct Usability Heuristic Evaluations in the context of Software Development Process. *International Journal of Engineering & Technology*, 10-19.
- Ike Janita Dewi, P. (2011). *Implementasi dan Implikasi Kelembagaan Pemasaran Pariwisata yang Bertanggungjawab (Responsible Tourism Marketing)*. Jakarta: Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata Republik Indonesia.
- Kapata Arkeologi Edisi Khusus Mey, K. (2007). *Kebijakan Pengembangan Pariwisata Maluku (Paparasi Dinas Pariwisata Provinsi Maluku)*. Ambon: Balai Arkeologi Ambon.
- Oktoberano Lengkon, V. K. (2017). Perancangan Aplikasi Virtual reality Pengenalan tempat wisata di Sulawesi utara berbasis Android. *Konferensi Nasional Sistem & Informatika*, 575-580.
- Paliyama, S. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Augmented Reality Berbasis Lokasi untuk Pariwisata di Kota Ambon. *Journal UAJY*, 1-7.
- Pemprov Bali. (2010). *Bali & Pariwisata*. Retrieved from [baloprov.go.id](http://www.baliprov.go.id):
<http://www.baliprov.go.id/v1/balipariwisata>
- Reynoldus Andrias Sahulata, A. W. (2016). Aplikasi Virtual Reality Pengenalan Kerangka Tubuh Manusia Berbasis Android. *Cogito Smart Journal*, 204-2015.

Rosa Yanez Gomez, D. C.-L. (2014). Heuristic Evaluation on mobile interface : A new Checklist. *The Scientific World Journal*, 1-21.

usabilityFirst. (2012). *UsabilityFirst*. Retrieved from <http://www.usabilityfirst.com/usability-methods/usability-testing/>

UU, I. (2009). UU REPUBLIK INDONESIA NOMOR 10 TAHUN 2009 TENTANG KEPARIWISATAAN.



